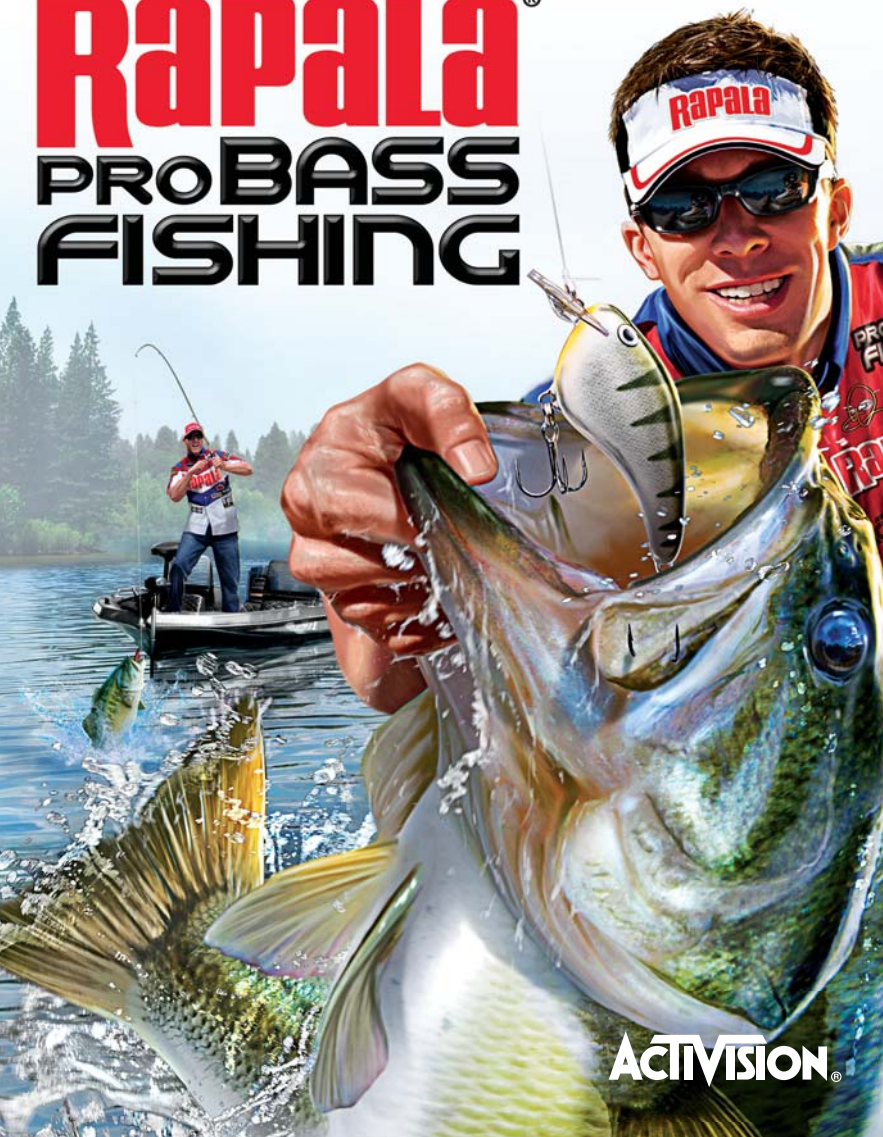




Rapala[®]

PRO BASS FISHING



ACTIVISION[®]

ADVERTENCIA: Antes de empezar a jugar, lea los apartados de información de seguridad y salud de los manuales de la consola Xbox 360® y los accesorios. Guarde todos los manuales para poder consultarlos más adelante. Para conseguir los manuales de la consola y los accesorios, visite a www.xbox.com/support.

Información importante sobre la salud y la seguridad en los videojuegos

Ataques epilépticos fotosensibles

Un porcentaje escaso de personas pueden sufrir un ataque epiléptico fotosensible cuando se exponen a ciertas imágenes visuales, entre las que se incluyen los patrones y las luces parpadeantes que aparecen en los videojuegos. Incluso las personas que no tengan un historial de este tipo de ataques o de epilepsia pueden ser propensas a estos "ataques epilépticos fotosensibles" cuando fijan la vista en un videojuego.

Estos ataques presentan varios síntomas: mareos, visión alterada, tics nerviosos en la cara o en los ojos, temblores de brazos o piernas, desorientación, confusión o pérdida momentánea del conocimiento. Además, pueden ocasionar la pérdida del conocimiento o incluso convulsiones, que terminen provocando una lesión como consecuencia de una caída o de un golpe con objetos cercanos.

Si sufre cualquiera de estos síntomas, deje de jugar inmediatamente y consulte a un médico. Los padres deben observar a sus hijos mientras juegan y/o asegurarse de que no hayan experimentado los síntomas antes mencionados; los niños y los adolescentes son más susceptibles que los adultos a estos ataques. El riesgo de sufrir un ataque epiléptico fotosensible puede reducirse tomando las siguientes precauciones: siéntese a una distancia considerable de la pantalla; utilice una pantalla más pequeña; juegue en una habitación bien iluminada; no juegue cuando esté somnoliento o cansado.

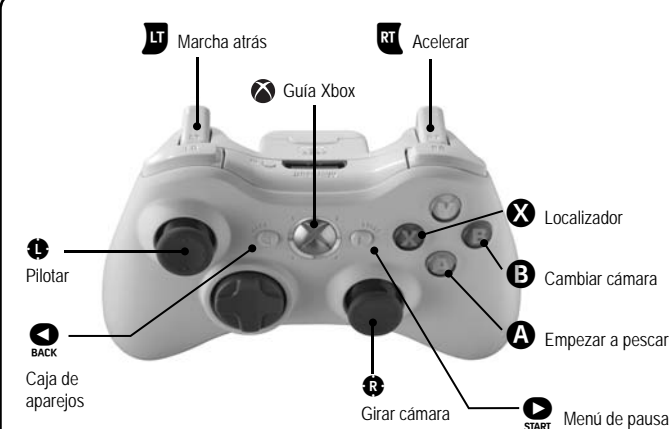
Si usted o algún miembro de su familia tiene un historial de ataques epilépticos, consulte a su médico antes de jugar.

CONTROLES	2
CONEXIÓN A XBOX LIVE	4
CONECTARSE	4
CONTROL PARENTAL	4
MENÚ PRINCIPAL	4
TORNEO	3
DOS JUGADORES	4
PESCA LIBRE	4
JUEGO Y PANTALLAS	5
PILOTAJE	5
NAVEGACIÓN Y PUNTOS DE PESCA	6
LANZAMIENTO	6
RECOGIDA	6
LUCHAR CONTRA UN PEZ	7
USAR LA CAJA DE APAREJOS	7
ATENCIÓN AL CLIENTE	9
CONTRATO DE LICENCIA DEL PRODUCTO	10

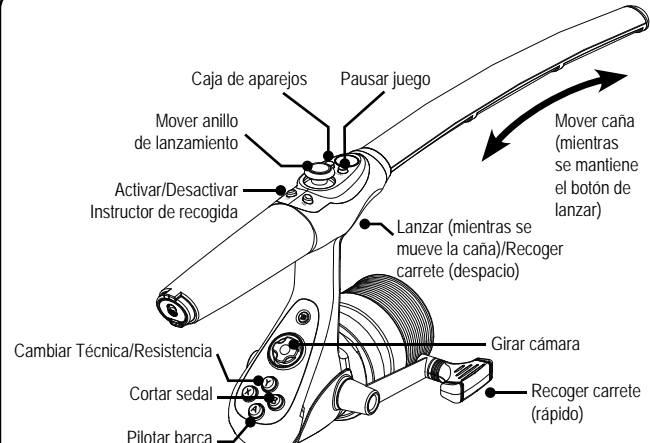
CONTROLES DE PESCA PREDETERMINADOS



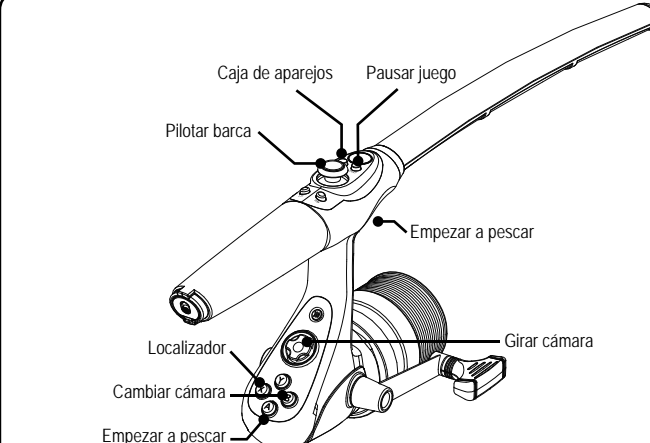
CONTROLES DE PILOTAJE PREDETERMINADOS



CONTROLES DE PESCA DE LA CAÑA Y CARRETE RAPALA®



CONTROLES DE CAÑA Y CARRETE RAPALA®



XBOX LIVE

Xbox LIVE® es tu conexión con más juegos, entretenimiento y diversión. Visita www.xbox.com/live para obtener más información.

CONECTARSE

Para usar Xbox LIVE, conecta tu consola Xbox 360 a una conexión a Internet de alta velocidad e inicia sesión para registrarte como miembro de Xbox LIVE. Para obtener más información sobre la conexión y comprobar si Xbox LIVE está disponible en tu región, visita www.xbox.com/live/countries.

CONTROL PARENTAL

Estas herramientas sencillas y flexibles permiten a padres y educadores decidir a qué juegos pueden acceder los usuarios más jóvenes en función de su calificación de contenido. Los padres pueden restringir el acceso a contenido para usuarios de mayor edad. Decide quién y cómo interactúan los miembros de tu familia con otros jugadores en línea con el servicio de Xbox LIVE y establece límites para el tiempo de juego. Para obtener más información, visita www.xbox.com/familysettings.

MENÚ PRINCIPAL

Desde la pantalla del menú principal puedes: acceder a un **TORNEO** y lanzarte a por tu trofeo Rapala®, pescar con un amigo en el modo para **DOS JUGADORES**, pescar a tu ritmo en **PESCA LIBRE**, cambiar de barca y de traje de pesca en **CONJUNTO DE PESCADOR**; cambiar los controles, ajustes y guardar tu perfil actual en **OPCIONES** y consultar los Marcadores, estadísticas, objetos que se pueden desbloquear y la Pescadopedia en **EXTRAS**.

TORNEO

¡Comienza tu misión para conseguir el trofeo Rapala®! Hay 3 TEMPORADAS y cada una se compone de 4 NIVELES de pruebas. Desbloquea niveles superiores completando pruebas. No hace falta que completes todas las pruebas de un nivel para ganar el trofeo Rapala®; lo único que necesitas es terminar la temporada con el mayor número de PUNTOS DE TEMPORADA. Los puntos de temporada se conceden al final de cada prueba y su número va en función de tu clasificación en cada una de ellas. En cada campeonato hay un objetivo secundario que otorga más puntos de temporada. Consulta la pantalla de **OBJETIVOS** en el menú de pausa del juego.

DOS JUGADORES

A este modo pueden acceder dos jugadores para pescar a su ritmo o competir entre ellos para pescar y completar desafíos que hay por todo el lago. Para pescar, selecciona primero a tus pescadores y accede a uno de los lagos. Para empezar un desafío, busca los anillos rojos en el agua y lleva tu barco hasta uno de ellos para empezar a completarlo (siempre pilota el Jugador 1). Toda la pesca se realiza sobre el agua, así que presta atención a la cámara subacuática.

PESCA LIBRE

Igual que el modo para dos jugadores, Pesca libre te permite aventurarte sin compañía y pescar a tu ritmo o probar tus habilidades en desafíos de pesca. Simplemente, selecciona un lago, la hora del día y el tiempo.

JUEGO Y PANTALLAS

PILOTAJE

Puntos: pueden reflejar el peso total de tu captura, el número de peces conseguidos o cualquier otro objetivo principal de una prueba.

Cronómetro: indica cuánto tiempo queda para que acabe esta prueba.

Mapa GPS/Localizador: muestra dónde se esconden los peces bajo el agua. Cambia entre las vistas de Localizador y Mapa GPS.

NAVEGACIÓN Y PUNTOS DE PESCA

Para ganar pruebas de un torneo, tienes que localizar primero los mejores puntos de pesca. Para ello, busca pistas sobre el agua, por ejemplo, pájaros volando en círculos, globos aerostáticos y grupos de espectadores en la orilla. Además, presta atención al Localizador/Mapa GPS cuando te desplaces. Los mejores puntos del lago cuentan con grandes señales verdes en el mapa GPS.

LANZAMIENTO

Anillo de lanzamiento (amarillo): mueve este anillo por el agua para establecer un objetivo visual para tu lanzamiento. Si se pone de color verde, está sobre un punto de pesca. Alcanza el anillo con tu lanzamiento y conseguirás instantáneamente un bono por atracción en tu señuelo.

Línea de lanzamiento (azul): aparece cuando mantienes el botón de lanzar y mueves la caña arriba y abajo. Indica lo rápido que puede lanzarse tu señuelo. Úsala junto con el anillo de lanzamiento para ayudarte a lanzar.

RECOGIDA

Profundidad: muestra la profundidad de tu señuelo.

Distancia (Dist.): indica lo lejos que está tu señuelo del barco.

Instructor de recogida: muestra qué **técnica especial de recogida** está asignada actualmente a tu señuelo. Emplea estas técnicas para aumentar el atractivo de tu señuelo. Sigue las indicaciones en pantalla del instructor para usar estas técnicas.

Resistencia: muestra la configuración de resistencia actual cuando pique un pez. Ajústala para controlar mejor la estabilidad del anzuelo. La Resistencia se desbloquea más adelante en el torneo y no está disponible en las primeras pruebas.

Técnicas especiales de recogida

Cuando estés recogiendo un señuelo, usa alguna de sus técnicas especiales de recogida para que resulte más atractivo para el pez objetivo. Es esencial para capturar más peces y de mayor tamaño y, así, ganar pruebas del torneo. Puedes cambiar de técnica en cualquier momento mientras estés recogiendo un señuelo. Sigue las instrucciones en la pantalla del Instructor de recogida. Cuando lo estés haciendo bien, escucharás una música especial.

LUCHAR CONTRA UN PEZ

Cuando pique un pez, es esencial saber cuándo mover la caña y recoger carrete para subirlo al barco.

Flechas: te muestran cómo mover la caña y son vitales si quieres lograr una captura. Aparecen en distintos momentos de la lucha.

1. Ataque del pez: cuando un pez pique el señuelo, tira de la caña en la dirección de la flecha para engancharlo bien.

2. Lucha: mueve la caña en la dirección de la flecha para acercar el pez de nuevo al centro. ¡Cuidado! Si recoges carrete cuando el pez esté a un lado, la estabilidad de tu anzuelo se reducirá rápidamente y puede que se te escape.

3. Ataques: cuando actives un Ataque después de rellenar tu Indicador de ataque (lee más abajo), mueve la caña en la dirección de la flecha cuando aparezca. Hazlo bien y podrás recoger el carrete rápidamente durante un breve periodo de tiempo.

Indicador de ataque: se llenará si recoges carrete solo cuando el pez esté en el centro de la pantalla.

Estabilidad del anzuelo: este anzuelo triple muestra la estabilidad del anzuelo en la boca del pez. Los anzuelos desaparecen con el tiempo si el pez no se mantiene en el centro de la pantalla. Cuando ya no se vean, el pez escapará. **CONSEJO:** si contrarrestas un ataque correctamente, también aumentará la estabilidad de tu anzuelo.

Evasiones: el pez puede intentar escapar durante la pelea. Contrarresta su evasión siguiendo las instrucciones que aparecen en pantalla.

USAR LA CAJA DE APAREJOS

Cambia de utensilio en la Caja de aparejos. Selecciona entre señuelos, sedales, cañas y carretes. Puedes usar señuelos de diferentes tamaños, colores y tipos. También puedes ver información del objeto seleccionado en la Pescadopedia disponible en el menú de pausa.

Selección de aparejos

Es vital elegir el utensilio adecuado para tu pez objetivo si quieres capturarlo y ganar. Al abrir la Caja de aparejos, tu pez objetivo aparecerá con un indicador de 5 estrellas debajo. Este indicador muestra lo interesado que estará el pez por tu conjunto de aparejos actual. Los señuelos y sedales afectan a este indicador.

Señuelos

Las especies de peces prefieren tipos (y tamaños) de señuelos distintos. CONSEJO: usa señuelos de pequeño tamaño para peces más pequeños (como robaletas) y otros más grandes para los peces de más dimensión (lucio rayado y esturión). Prueba con los colores de los señuelos en distintos tipos de agua para ver cuál funciona mejor.

Sedales

Es vital elegir el sedal adecuado para cada tamaño de pez. Usa un sedal más fino para peces pequeños, como las robaletas, y otro más grueso para peces de mayor tamaño. CONSEJO: si usas un sedal demasiado fino para el pez que intentas capturar, puede que lo pierdas mucho antes durante la pelea (la estabilidad del anzuelo desciende con mayor rapidez). Un sedal más grueso puede asustar a los peces pequeños.

Cañas y carretes

Cada caña y carrete presentan una precisión y distancia de lanzamiento distintos. Esto afecta a tu habilidad para lanzar y alcanzar el anillo de lanzamiento. Los carretes de bobina giratoria te permiten frenar el señuelo en mitad de la pelea para que tu lanzamiento sea más preciso. CONSEJO: los lanzamientos más largos permiten mayores recogidas, lo que te concede más tiempo para atraer al pez.

Pescadopedia

La Pescadopedia reúne valiosos conocimientos sobre pesca. Puedes acceder a ella desde EXTRAS en el menú principal, en el menú de pausa mientras juegas y en la Caja de aparejos. Incluye información de todo tipo, desde los peces que puedes capturar hasta los utensilios que debes usar y los profesionales a los que te enfrentarás.

YAMAHA, el logotipo de los diapasones, VF250 V MAX SH0, F300, F150TRX y otros fuerabordas relacionados con Yamaha son marcas comerciales de Yamaha Motor Corporation, EE. UU. y Yamaha Motor Co., Ltd. y se usan con licencia.

Recuerda que debes respetar las leyes de navegación pertinentes siempre que vayas en barco. No olvides usar el dispositivo salvavidas personal aprobado por la USCG y el correspondiente material de protección.

SERVICIO DE ATENCIÓN AL CLIENTE

Si experimentas algún problema técnico con este juego o necesitas alguna ayuda o pista, no dudes en ponerte en contacto con nosotros en:

Nexium para Activision
C/ Enrique Granados, 6
Pozuelo de Alarcón. CP. 28.223
Madrid

Teléfono: 902 366 870
Fax: 914 504 829

Nuestro horario es de lunes a viernes de 9:00 a 14:00 horas y de 15:00 a 18:00 horas.

Coste de establecimiento de llamada 0,083 . Coste de llamada por minuto de 0,067 . Tanto el coste de establecimiento de llamada como el coste de llamada por minuto pueden estar sujetos a pequeñas variaciones dependiendo del operador de telefonía fija o móvil desde el que efectúe la llamada o según las ofertas que pueda tener contratadas con su proveedor de telefonía. Para cualquier duda, por favor, aconsejamos que consulte con su compañía habitual de telefonía, tanto fija como móvil.

Asimismo, si lo prefieres, para cualquier problema técnico, pistas o trucos sobre uno de nuestros juegos, envía un correo electrónico a atencionalcliente@activision.es

No olvides indicar en qué consiste el problema y la versión o plataforma del juego. Cuantos más detalles nos des, mejor podremos ayudarte.